



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

La iniciación deportiva al waterpolo en edad escolar desde el modelo de enseñanza para la comprensión

Autor/es

ANDREA SÁENZ OLMEDO

Director/es

JESÚS VICENTE RUIZ OMEÑACA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2018-19



La iniciación deportiva al waterpolo en edad escolar desde el modelo de enseñanza para la comprensión, de ANDREA SÁENZ OLMEDO
(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.
Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

LA INICIACIÓN DEPORTIVA AL WATERPOLO EN EDAD ESCOLAR DESDE EL MODELO DE ENSEÑANZA PARA LA COMPRENSIÓN

SPORTS INITIATION TO WATERPOLO IN SCHOOL-AGE FROM THE THEACHING MODEL FOR UNDERSTANDING

Autor

ANDREA SÁENZ OLMEDO

Tutor/es

JESÚS VICENTE RUIZ OMEÑACA

Grado

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2018 - 2019



RESUMEN

El presente trabajo de fin de grado planteó como finalidad principal el desarrollo de una metodología activa para la enseñanza de la iniciación deportiva al waterpolo en contexto educativo. Para ello, se realizó un diagnóstico, se elaboró una propuesta de trabajo a partir del modelo de enseñanza para la comprensión a través de la práctica de juegos modificados, se implementó la citada propuesta y se valoró comparando sus resultados con los obtenidos desde un modelo tradicional de enseñanza deportiva.

El estudio fue llevado a cabo con un equipo de categoría alevín del Waterpolo Club Logroño.

Los resultados obtenidos, corroboran que el enfoque comprensivo es una metodología adecuada para la iniciación deportiva puesto que permite el claro aprendizaje de la táctica para posteriormente desarrollar habilidades técnicas específicas de forma contextualizada.

Palabras clave: modelo comprensivo, deporte, waterpolo e iniciación deportiva.

ABSTRACT

The present end-of-degree project proposed as its main purpose the development of an active methodology for the teaching of sports initiation to water polo in an educational context. For this, a diagnosis was made, a work proposal was elaborated from the teaching model for the understanding through the practice of modified games, the aforementioned proposal was implemented, and it was evaluated comparing its results with those obtained from a traditional model of sports education.

The study was carried out with a juvenile category team from the Waterpolo Club Logroño.

The obtained results corroborate that the comprehensive approach is an adequate methodology for sports initiation since it allows the clear learning of the tactics to later develop specific technical skills in a contextualized way.

Key words: comprehensive model, sport, water polo and sports initiation.

ÍNDICE

RESUMEN	1
ABSTRACT	1
1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	7
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1. El deporte como hecho educativo.....	9
3.1.1. Definición de deporte.....	9
3.1.2. Elementos del deporte.....	11
3.1.3. Orientación educativa del deporte	13
3.1.4. Clasificación del deporte	14
3.1.5. Deporte cooperación – oposición	15
3.2. Iniciación deportiva	16
3.3. El modelo de enseñanza para la comprensión en la iniciación deportiva	16
3.4. Los juegos modificados	20
3.5. Principios para la puesta en práctica del modelo de enseñanza para la comprensión 21	
3.6. El waterpolo y su enseñanza.....	22
3.7. Propuesta pedagógica para el waterpolo desde el modelo de enseñanza para la comprensión:	22
3.8. Habilidades genéricas en el waterpolo	23
3.8.1. Nociones elementales del juego	23
3.8.2. Reglas elementales del juego	24
4. DESARROLLO	25
4.1. Diagnóstico	25
4.2. Elaboración de la propuesta	31
4.3. Objetivos.....	31
4.4. Metodología	31

4.5.	Recursos humanos y materiales	32
4.6.	Diseño: juegos modificados para la etapa alevín teniendo en cuenta las tareas establecidas por la RFEN.	32
5.	CONCLUSIONES	47
6.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49

1. INTRODUCCIÓN

La iniciación deportiva es el proceso por el cual los niños y niñas¹ comienzan a aprender la práctica de uno o varios deportes de manera específica, en este caso la iniciación al waterpolo se realizó desde el modelo de enseñanza para la comprensión.

Uno de los caminos será la utilización de los juegos modificados de forma que permitan acercar al niño al aprendizaje del deporte a través de un modo lúdico, motivador y teniendo en cuenta la característica del modelo comprensivo que es el aprendizaje de la táctica para posteriormente aprender la técnica de esas acciones.

¿Será posible realizar un aprendizaje correcto a través de este modelo que difiere totalmente del tradicional? Con frecuencia, se suele trabajar de forma tradicional en la enseñanza de los deportes, lo que conlleva un aprendizaje contrario al que se busca en este estudio, pues los niños comienzan a aprender de forma mecánica la realización correcta de las habilidades técnicas y a partir de ahí comienzan a ver la utilización de estas habilidades en las situaciones jugadas, es decir en el juego real.

A pesar de ser dos modelos totalmente diferentes, cabe destacar que los dos buscan el aprendizaje del niño ¿será posible ver las diferencias de estos aprendizajes en la enseñanza del waterpolo?

Cabe destacar que el modelo de enseñanza para la comprensión permitirá una enseñanza activa en la que el niño es el protagonista de su aprendizaje, pues le permitirá el trabajo en equipo, que él mismo se dé cuenta de los problemas que surgen.... Este modelo trabaja de lo global a lo específico por ello nos permitirá trabajar la iniciación deportiva desde un modelo educativo.

En el presente escrito se encuentran los siguientes apartados: objetivos principales del trabajo fin de grado, marco teórico, donde se encuentra la información relacionada con la definición de deporte, la iniciación escolar y el modelo comprensivo para la enseñanza, posteriormente tiene lugar la parte de desarrollo la cual contiene el diagnóstico del estudio, la elaboración y puesta en práctica de la propuesta y resultados de la misma, a partir de aquí tiene lugar el apartado de discusión, en el que se hace referencia al análisis de los resultados

¹ A lo largo de este texto utilizaré palabras genéricas para referirme a personas de diferente sexo. Y cuando no sea posible utilizaré el masculino como genérico tal como prescribe la Real Academia de la Lengua Española. Mi intención se centra en conjugar el uso no sexista del lenguaje y facilitar el proceso de lectura.

obtenidos y finalmente se presenta un apartado en el que se encuentran posibles líneas de investigación.

2. OBJETIVOS

El fin último de este trabajo de fin de grado se concreta en:

Elaborar, aplicar y evaluar una propuesta de iniciación al waterpolo en contexto extraescolar con un grupo de categoría alevín.

A partir de este fin, podemos extraer los siguientes objetivos específicos:

- Profundizar en el conocimiento del hecho deportivo en general y del waterpolo en particular como contexto educativo.
- Conocer los elementos inherentes a la iniciación al waterpolo y al modelo de enseñanza para la comprensión.
- Analizar y valorar la aplicación de dicha metodología en un grupo de jugadores en edad escolar.
- Comprobar y comparar el aprendizaje a través del modelo comprensivo y el modelo tradicional.

3. MARCO TEÓRICO

3.1.El deporte como hecho educativo

3.1.1. Definición de deporte

El concepto de deporte es algo difícil de definir a pesar de que se vincula con algo conocido. La idea de que el deporte tiene múltiples perfiles (Corrales, 2009) y la dimensión subjetiva inherente a su concepción y su carácter cambiante, impide acotar, fácilmente, su definición (García Ferrando, 1998).

Como dice Paredes (2002):

La palabra deporte, con la que en la actualidad nos referimos a algo tan claro y que evidencia un fenómeno sociocultural y educativo por todos conocido, es sin embargo una de las palabras más polémicas, además de ser un término tan fascinante como complejo (p.126).

Esto es debido a que es un fenómeno que ha sido estudiado desde diversas ramas de la ciencia y por ello se pueden encontrar varios tipos de definiciones que hacen hincapié en diferentes aspectos (Herrera, 2014).

Un documento en el que podemos encontrar una definición del deporte es la Carta Europea del Deporte (1992) que define este fenómeno como:

Todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles (p.8-9).

Entre las definiciones que nos proponen diversos autores, Castejón (1995), nos dice que el deporte es:

Una actividad física, lúdica, donde la persona, de forma individual o colectiva o en cooperación con otro(s), puede competir consigo mismo, con el medio o contra otro(s) tratando de superar sus propios límites (tiempo, distancia, habilidad, etc.) respetando las normas establecidas pudiendo valerse de algún material para practicarlo (p.18).

Por otro lado, Parlebas (citado por Hernández, 1998) comenta que el deporte es “una situación motriz de competición reglada e institucionalizada” (p.15). En la misma línea Hernández (1998) dice que el deporte es “una situación motriz de competición, reglada, de carácter lúdico e institucionalizada” (p.15).

El deporte puede también describirse como un juego, el cual enfatiza la participación física. Este tipo de juego involucra la ejecución de actividades motrices o destrezas particulares y la aplicación de estrategias competitivas que en última instancia determinan el éxito o fracaso (Wuest & Bucher, 1999).

Tras estas definiciones sobre el concepto de deporte, se puede decir que el deporte requiere de una actividad física, en donde sus participantes, individual o colectivamente, desempeñan un papel cuya finalidad puede ser lúdica, de entrenamiento o competitiva, contra uno mismo, contra otros o en colaboración con ellos, intentando superarse a sí mismo o a un rival y en donde todos los participantes tienen que cumplir una serie de normas.

Teniendo en cuenta las diferentes alternativas y los aspectos significativos que cobran más importancia como: la realización de una actividad motriz, la existencia de unas normas, el esfuerzo físico, las demandas de habilidades, la puesta en juego del pensamiento táctico y la actuación estratégica, y por tanto ampliando a su vez las definiciones anteriores, encontramos una definición muy completa de deporte en Ruiz (2013):

Todo tipo de actividad motriz institucionalizada, estructurada, organizada, codificada en forma de competición, con metas bien definidas y regida por reglas específicas, donde se destacan el esfuerzo intenso, el uso de destrezas técnicas relativamente complejas, la puesta en juego del pensamiento táctico y la aplicación de estrategias, con el fin de alcanzar un rendimiento exitoso mediante la demostración de aptitudes, la superación de adversario(s) en competición, o el enfrentamiento a los elementos no humanos de la situación (p.23).

Este autor añade a las características comentadas anteriormente, que se requiere un uso de destrezas técnicas complejas, la utilización de la estrategia y la táctica, y se deben demostrar unas aptitudes positivas que permitan conseguir un buen rendimiento y unos buenos resultados.

Por ello, se podría decir que el deporte es aquello que integra una actividad motriz, que implica una serie de movimientos o acciones voluntarias que se realizan para conseguir un objetivo cumpliendo las normas establecidas y que tiene una institución reguladora.

3.1.2. Elementos del deporte

La importancia del conocimiento de los deportes de cooperación-oposición es marcada por Jiménez (2012), quien propone que se debe abordar, en el proceso de enseñanza, el análisis desde la lógica estructural y la lógica funcional de estos.

Según Jiménez (2012), se puede entender la lógica estructural del deporte como el conjunto de elementos de los cuales emanan las acciones y que son usados por los participantes del juego (tiempo, espacio, móvil, jugadores, reglas, etc.). Mientras que la lógica funcional es, entonces, la relación entre juego-jugadores y/o equipo, considerada como realidad e interacción entre función y estructura, y cómo se resuelven, finalmente, los problemas derivados del desarrollo del juego.

A continuación, se puede ver un análisis de los elementos inherentes al waterpolo en relación con lo dicho anteriormente:

a. El espacio:

Se considera como un elemento dinámico y de acción, por ello el análisis estructura se hace en función del uso que hacen de él los jugadores (Jiménez, 2003). Es determinado por las reglas del juego así: la distancia entre las dos líneas de gol no será nunca inferior a 20 metros ni superior a 25 metros (Ver Anexo 1).

b. El tiempo

Este elemento es concebido como los límites del desarrollo del juego, lo mismo que para el desarrollo de las acciones de juego que realiza el jugador. Puede ser analizado desde dos perspectivas: la objetiva, que hace referencia a la duración del juego, a las acciones de juego y a las pausas y la subjetiva referente a cuando el jugador decide qué tiempo se va a tomar para realizar una acción (Alguedo, 2014). La duración de un partido de categoría alevín es de 6 partes de 4 minutos.

c. El móvil

“Visto desde el elemento reglas, en los juegos deportivos el móvil es el elemento que identifica a cada una de las modalidades” (Alguedo, 2014 p. 106). En este caso, el balón será de tamaño 3.

d. Protagonistas de la acción

Son tanto los adversarios como los compañeros. El equipo deberá estar formado por un máximo de trece jugadores, once jugadores de campo y dos porteros. Un equipo inicial comenzará con seis jugadores y el portero. El equipo local jugará con gorros blancos mientras que el visitante los llevará de azul.

e. Estrategia motriz:

Por estrategia motriz se entiende la aplicación sobre el terreno un plan de acción individual o colectivo, con la finalidad de resolver la tarea propuesta por una situación motriz determinada. (Parlebas, P. 2001). Para ello es necesario que el jugador asuma en el transcurso del juego un rol o subrol.

Hernández (1995) define el rol estratégico como:

La situación de juego asumida por un jugador a la que se le asocian una serie de funciones o acciones y decisiones propias del juego que lo diferencian de otro u otros jugadores toda vez que él y solo él puede realizar esas determinadas funciones o acciones y decisiones (p. 296).

Finalmente, es preciso añadir estos elementos que desde mi punto de vista me parecen relevantes y no han sido explicados anteriormente de forma específica:

f. Reglamento

Las reglas de los deportes están recogidas por escrito en un reglamento y son universales. Se encargan de cuestiones formales, es decir, aspectos cuantitativos como: el terreno de juego, el número de jugadores, la forma de puntuar, el tiempo de juego y los protocolos. Además, también marca el desarrollo del juego, es decir, los aspectos cualitativos como: el uso de implementos, la participación, la relación con los adversarios, la técnica, el uso del espacio de juego, las penalizaciones...

g. Técnica

Por técnica entendemos la motricidad específica de cada actividad deportiva, que expresa mediante un repertorio concreto de gestos, la manera en que un jugador, en función de sus capacidades, resuelve racionalmente las tareas con las que se encuentra.

Las fases de una acción técnica son: la percepción y análisis de la situación, la decisión y la ejecución.

Cuando se habla de la técnica inevitablemente hay que hablar de la táctica, pues van unidas, no se puede abordar la una sin la otra...

h. Táctica:

Es la planificación y ejecución de acciones individuales y colectivas. Encontramos dos definiciones claves dentro de este apartado:

- Ataque: en primer lugar, tiene como objetivo conservar el móvil; en segundo lugar, progresar hacia la meta y, en tercer lugar, intentar marcar (Alguedo, 2014).
- Defensa: tiene como objetivo, en primer lugar, recuperar el móvil; segundo, obstaculizar el avance y tercero, proteger la meta (Alguedo, 2014).

3.1.3. Orientación educativa del deporte

Dentro de la actividad deportiva, encontramos cuatro vertientes o perspectivas, (Ruiz, 2004) las cuales son: el deporte institucional, el deporte espectáculo, el deporte recreativo y finalmente el deporte educativo. Para la investigación y realización de este trabajo, se tendrá en cuenta la perspectiva educativa.

Basándonos más en el deporte educativo, encontramos dos autores que establecen definiciones claras sobre ello pues, según Calzada (2004) el deporte educativo, trata de contribuir a que el alumno crezca como persona y se proyecte de acuerdo con su individualidad; a su vez, para Le Boulch (1991) se encuentra situado entre el deporte de alto rendimiento y el deporte recreativo. Desde el punto de vista del rendimiento, constituye la oportunidad de ejercitar, mediante un mayor autoconocimiento, la propia eficacia en el entorno a través del dominio de la psicomotricidad.

Desde esta orientación educativa, se trata de contribuir a que el alumno crezca como persona y se proyecte de acuerdo con su individualidad (Calzada, 2004). Está basado en unos objetivos que inciden en el enriquecimiento, la diversificación y la adaptabilidad de todas las capacidades motrices, así como el uso inteligente del movimiento en el ámbito de la competición, aunque ante esto cabe destacar que normalmente la enseñanza está basada en el aprendizaje analítico de la técnica y el posterior acercamiento a los aspectos decisionales y tácticos y esto conlleva que muchos movimientos motrices no puedan llegar a ser utilizados o no sepan ellos como hacerlo.

Desde la acción didáctica, se busca promover un deporte educativo, para ello, se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- La creación de contextos educativos globales.
- La adecuación de las personas a su espacio vivencial.
- La orientación de la actividad hacia experiencias enriquecedoras.
- Promover contextos motivadores para todos.
- Propiciar la equidad, igualdad e inclusión.
- Contribuir a una práctica saludable e instaurada como hábito.

En todo momento, se tiene que buscar un aprendizaje significativo en el cual el objetivo del aprendizaje se relaciona con los conocimientos ya adquiridos anteriormente, este puede darse por recepción y por descubrimiento, pero hay que tener en cuenta que el alumno debe tener los conocimientos previos bien asentados, y que esté motivado para realizar la relación entre ellos.

3.1.4. Clasificación del deporte

Pierre Parlebas (1988; 1998), desde la perspectiva que ha dado lugar a la praxiología motriz desarrolló una clasificación basada en tres parámetros: la presencia o ausencia de compañeros, de adversarios y de incertidumbre en el entorno en el que se desarrolla la actividad deportiva. Su propuesta inicial ha sido desarrollada con posterioridad por autores como Lagardera y Lavega (2003 y 2004). Esta base es muy importante para el área de la Educación Física.

Además de los tres parámetros referenciados anteriormente, tiene en cuenta si es una situación psicomotriz o sociomotriz. De modo que la clasificación de Parlebas es más amplia que las anteriores.

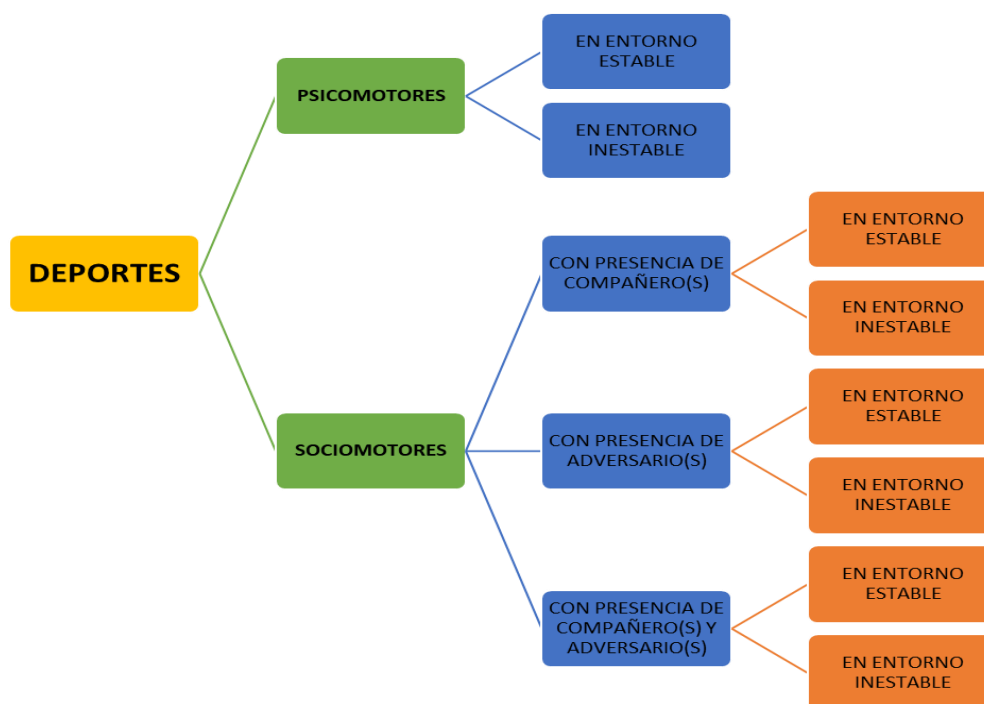


Figura 1. Clasificación de los deportes según Parlebas.

3.1.5. Deporte cooperación – oposición

Hernández (1994), define los deportes de cooperación-oposición como:

Aquellos en los que la acción de juego es la resultante de las interacciones entre participantes, producidas de manera que un equipo coopera entre sí para oponerse a otro que actúa también en cooperación y que a su vez se opone al anterior.

Los deportes de cooperación – oposición se desarrollan a través de la interacción colaborativa con los compañeros y la actuación de oposición en relación con los adversarios. Normalmente, se encuentra la existencia de un móvil en torno al que giran las actuaciones motrices (Ruiz, 2012).

Las señas de identidad de este tipo de deportes son:

- Asunción de responsabilidades propias y con los compañeros.
- Implicación elevada de los mecanismos perceptivos y decisionales.
- Demanda táctica elevada que puede ir cambiando.
- Alta demanda de capacidades técnicas.

Cada modalidad deportiva está delimitada por elementos estructurales que están marcados en el reglamento y son universales. Además, también tendrán unos aspectos técnicos y tácticos determinados (Ruiz, 2012).

3.2.Iniciación deportiva

El objetivo o finalidad de la iniciación deportiva es ofrecer la posibilidad a los niños de conocer y practicar ciertos deportes adquiriendo nociones básicas de técnica y táctica y aprendiendo las habilidades específicas para la práctica de los mismos.

Hernández et al. (2000) define la iniciación deportiva como:

El proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por un individuo, para la adquisición de la capacidad de ejecución práctica y conocimiento de un deporte, desde la toma de contacto con el mismo hasta que es capaz de jugarlo con adecuación a su estructura funcional (p.12).

Contreras (1998) define la iniciación deportiva de la siguiente manera: *La iniciación deportiva en el contexto educativo debe suponer una conciencia crítica de lo que significa la práctica deportiva a través de una reconstrucción del conocimiento que evidencie aquellos elementos negativos que el deporte profesional y elitista encierra* (p. 33).

3.3.El modelo de enseñanza para la comprensión en la iniciación deportiva

En el marco de los modelos alternativos surgió la aproximación comprensiva de los juegos deportivos cuyos orígenes se encuentran en los estudios del equipo de profesores de la Universidad de Loughborough (Thorpe, Bunker y Almond, 1986 citados por Giménez, 1999). Bunker y Thorpe junto a Almond, estructuraron una nueva manera de enseñanza deportiva, la cual como dice Devís (1996) se caracteriza por:

Esta forma de abordar la enseñanza se caracteriza por orientarla básicamente de la táctica a la técnica mediante el uso de juegos modificados que poseen similitudes tácticas con los deportes estándar de cada tipo o forma de juego deportivo, y buscando la comprensión de los principios existentes en cada una de dichas formas o tipos mediante la participación (p.42).

Los impulsores más significativos en España fueron Blázquez (1986), Devís y Peiró (1992) y Hernández (1994). Este modelo considera los juegos modificados como

instrumentos óptimos para estimular la comprensión y el descubrimiento de la lógica subyacente en los juegos deportivos, según Contreras (1998).

Autores como Thorpe y Bunker (1982), establecieron un método de enseñanza denominado "enfoque del entendimiento", basado en un aprendizaje táctico previo al técnico, donde los alumnos comprendían el juego.

Según Devís (1996), el modelo comprensivo, se caracteriza por orientar la enseñanza del deporte desde la táctica a la técnica, a través del uso de juegos modificados que poseen similitudes tácticas con los deportes estándar, y que buscan la comprensión de los principios existentes en cada uno de ellos mediante la participación.

En otro de sus textos, delimita el juego modificado como:

Un juego global que recoge la esencia de uno o de toda una forma de juegos deportivos estándar, la abstracción simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo, que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos (p. 49).

Blázquez (1995), dice que estos modelos son:

Aquellos en los que la práctica deportiva se concibe, no como una suma de técnicas, sino como un sistema de relaciones entre los diferentes elementos del juego, lo que permite determinar la estructura con vistas a la realización de un proyecto común.

Este modelo, se centra inicialmente en la adquisición de competencias tácticas propias del deporte en cuestión, a partir de situaciones en las que se minimiza la demanda de habilidades técnicas, para acabar por introducirlas desde una práctica contextualizada (Velázquez Buendía, 2011).

En la enseñanza comprensiva, se propone que los alumnos tengan una idea inicial sobre el deporte y de lo que se espera de ellos para así estimular su conciencia táctica y que ello les permita utilizar las técnicas correctas.

En resumen, este modelo rompe con el tradicional y propone un progreso que comienza por la táctica y finaliza por la técnica, es decir, se parte de una situación de juego real en la que se deben tener en cuenta los aspectos tácticos y decisionales y de ahí descender a la técnica como forma de ejecución que va unida a la solución de las situaciones. De este

modo los juegos deportivos cobran una verdadera dimensión problemática y contextual dentro del proceso de aprendizaje (Hernández y Velázquez, 1996).

El modelo comprensivo, se basa en dos niveles de planteamiento de la enseñanza para la comprensión. Estas perspectivas son las siguientes:

- a. **Modelo comprensivo horizontal:** hace referencia al planteamiento inicial de Bunker y Thorpe, el cual se centra en la enseñanza de la táctica utilizando los juegos modificados (Velázquez, 2011). Esta perspectiva se trabaja desde una óptica en la que los aprendizajes tácticos aprendidos por los sujetos puedan ser transferidos a situaciones propias de diferentes deportes que mantengan una estructura similar (Ruiz 2013).

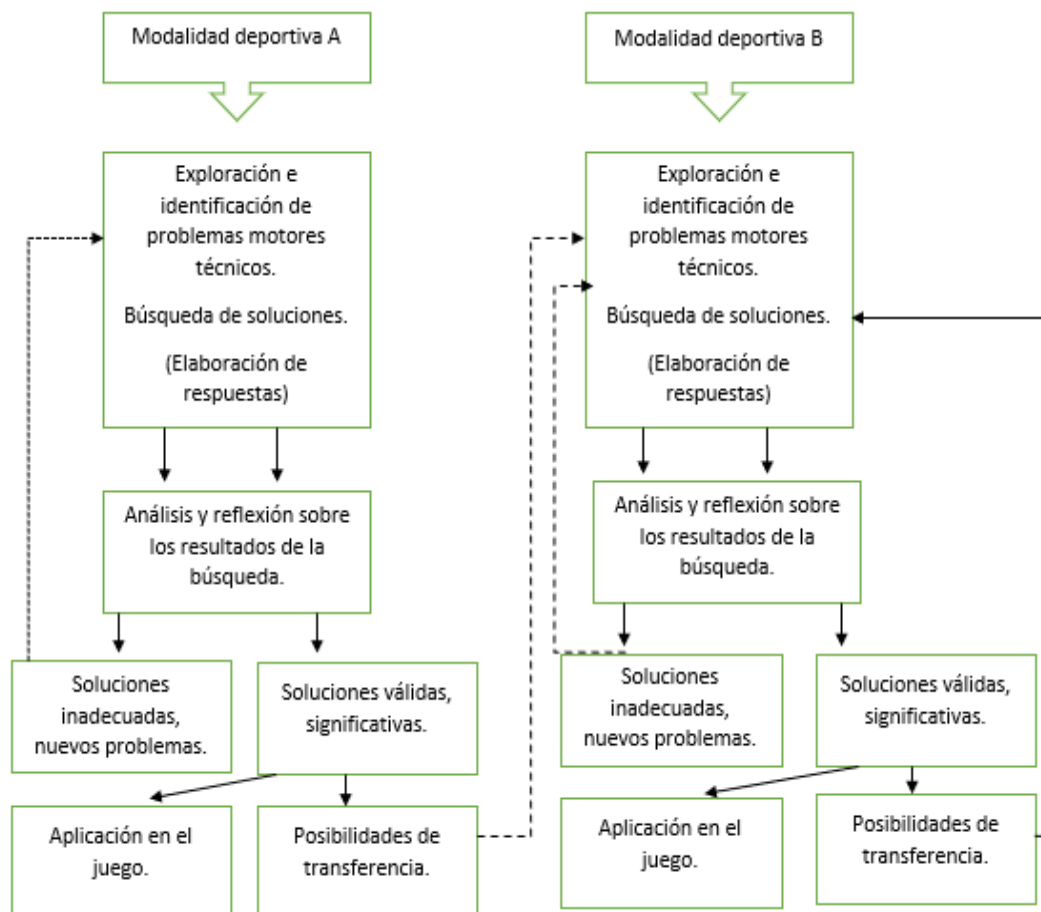


Figura 2. Fases principales del modelo comprensivo horizontal de iniciación deportiva (Contreras et al., 2001).

- b. **Modelo comprensivo vertical:** Se parte del aprendizaje de la táctica reduciendo las exigencias técnicas al mínimo, para ir añadiendo progresivamente estas habilidades (Velázquez, 2011).

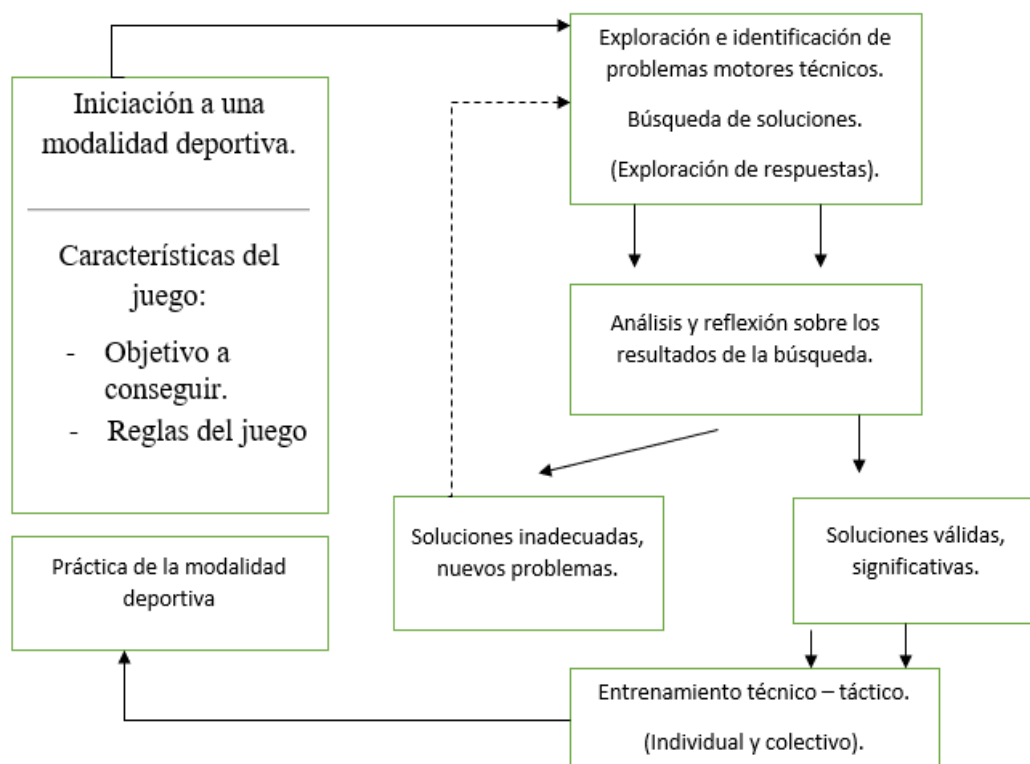


Figura 3. Fases principales del modelo comprensivo vertical de iniciación deportiva (Contreras et al., 2001).

Ambas consideran al alumno como individuo activo en el proceso de aprendizaje, pero el modelo horizontal, toma como referente los fundamentos tácticos y técnicos comunes a diferentes deportes e índice en la toma de conciencia por parte del individuo de la similitud de los problemas y soluciones motrices mientras el modelo vertical se centra en situaciones progresivas de una modalidad deportiva. (Castejón, Giménez Fuentes-Guerra, Jiménez Jiménez y López Ros, 2003).

Ruiz (2013) afirma que:

Ambas perspectivas, la horizontal y la vertical, comparten, pues, la consideración del alumno como parte activa del proceso de aprendizaje y la ubicación en el terreno del aprendizaje significativo. Y se vertebran a partir de dos opciones metodológicas basadas en el descubrimiento guiado y la resolución de problemas (p. 117).

3.4. Los juegos modificados

Las actividades que se utilizan para desarrollar el modelo son los llamados juegos modificados, que tratan de llevar a la práctica la clave de este nuevo modelo, al adaptar las actividades al grupo para democratizar la práctica deportiva, dando casi total participación al alumno en su aprendizaje (López, Monjas & Pérez, 2003), con el fin de iniciarse en un deporte. Para ello, propusieron el modelo que analizamos a continuación:

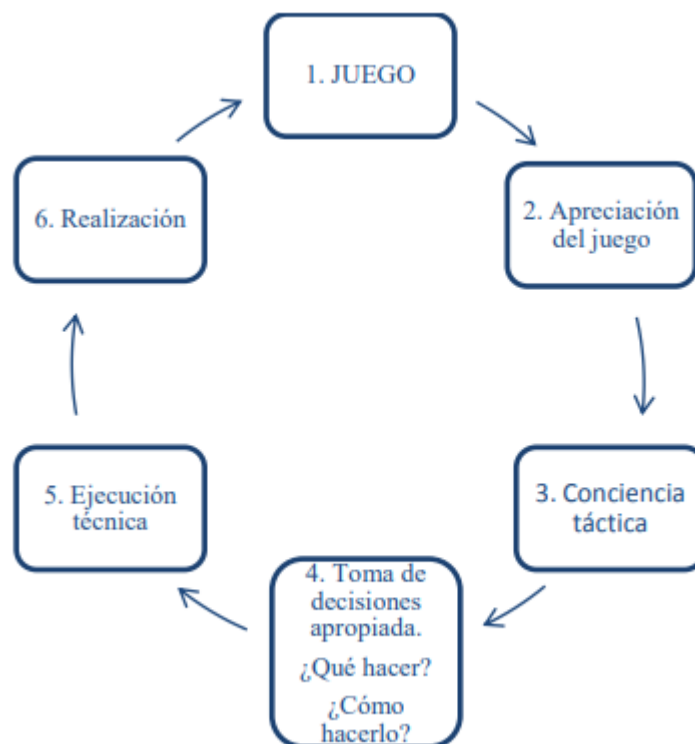


Figura 4. Modelo para la enseñanza de los juegos deportivos Bunker y Thorpe (1982, tomado de Devís y Peiró, 1992, p. 188).

Los juegos modificados tienen que poseer unas reglas desde el inicio, pero éstas deben ser lo suficientemente generales como para que tengan margen de cambio y se puedan realizar modificaciones sobre la marcha. Además de esto, el juego modificado debe mantener en esencia la naturaleza problemática del juego deportivo estándar que se quiera trabajar, es decir, mantener la táctica del deporte (Devís y Peiró, 1992).

Teniendo esto en cuenta, se podría determinar que los juegos se basan en dos principios:

- a. Una reducción de exigencias técnicas que permita el acceso del niño al deporte independientemente de la habilidad motriz que este tenga.
- b. Una exageración de los principios tácticos que promueva la reflexión y la toma de decisiones del individuo en las situaciones de juego.

Como podemos ver en López et al. (2003) con estos juegos se busca el aprendizaje y la enseñanza de diversos deportes, alejándose de la conciencia que se tenía sobre la técnica en la enseñanza tradicional.

Como podemos ver en Devís (1996), estos juegos, aunque se apliquen a la enseñanza de deportes que tengan unas reglas de inicio, impuestas por una federación nacional o institución, permiten y favorecen el modificarlas, cambiarlas o incluso ir más allá creando un juego nuevo, pero manteniendo la esencia y características principales del juego deportivo inicial.

3.5.Principios para la puesta en práctica del modelo de enseñanza para la comprensión

Una vez analizado el modelo comprensivo y los juegos modificados como elemento clave de esta metodología, es necesario conocer cómo se debe llevar a la práctica, por lo que a continuación se presentan una serie de principios que podemos ver en Devís & Peiró (1997):

- **Principios para la elaboración de juegos modificados:** se puede modificar el material, el espacio o las reglas, sin que se pierda la esencia del deporte.
- **Principios tácticos de las principales formas de juegos deportivos:** el entrenador puede escoger los aspectos tácticos más apropiados para los jugadores.
- **Principios para la progresión de los juegos modificados:** se llevará una progresión de forma que los jugadores comprendan la base del deporte y la puedan poner en práctica. Se tiene que ir introduciendo situaciones tácticas del juego de forma progresiva para acabar con el juego deportivo tal cual.
- **Principios para la mejora de los juegos modificados:** se valora y evalúa el juego modificado analizando los problemas que puedan surgir para mejorarlo y poder volver a practicarlo.
- **Principios para el desarrollo de estrategias de comprensión:** se realizan momentos de reflexión para que los jugadores puedan comprender lo que están trabajando.

- **Principios relacionados con la evaluación de los alumnos:** se debe evaluar tanto en el ámbito cognitivo como en el de comprensión.

3.6.El waterpolo y su enseñanza

El waterpolo se clasifica como un deporte sociomotor de cooperación - oposición en el cual son muy importantes los factores de decisión y la ejecución. Según Parlebas (1981) es uno de los deportes con mayor complejidad en cuanto a estructura.

Los contenidos del waterpolo deben concretarse teniendo en cuenta la edad y/o el nivel de los jugadores, para ello se tendrá en cuenta la división por etapas que realiza la Federació Catalana de Natació, en la sección de waterpolo, en iniciación, desarrollo, perfeccionamiento y rendimiento, aunque durante la investigación solo se tendrá en cuenta la primera etapa.

En la etapa de iniciación (benjamín y alevín, de los 9 a los 12 años), se deberán adquirir las competencias básicas de dominar el medio acuático, la técnica de carácter individual y el espacio táctico. Lloret y Baella (1996) afirman que los objetivos ofensivos son desmarcarse y conservar el balón y lanzar a portería desde posiciones cercanas a esta; mientras que los objetivos defensivos son recuperar el balón, el marcaje y la anticipación ante el adversario.

Por otro lado, Ortega (1996) realiza una propuesta a la iniciación indicando las principales características y los aspectos metodológicos y de contenido estableciendo para ello dos niveles diferentes dentro de la iniciación, nivel I (6-9 años) y nivel II (10-12 años). En la iniciación marca como contenidos las habilidades básicas, los juegos no reglados y la metodología global.

Para más información sobre este deporte ver Anexo 2.

3.7.Propuesta pedagógica para el waterpolo desde el modelo de enseñanza para la comprensión:

Para jugar al waterpolo se necesita la reproducción de modelos técnicos y resolución de situaciones tanto individuales como colectivas.

Moreno (1995) y Devís (1990) apuestan por una enseñanza la cual está basada en juegos modificados para luego poder pasar al aprendizaje de la técnica. Estos autores marcan este cambio en el aprendizaje ya que lo que buscan es que el jugador comprenda lo que está haciendo en su significado más profundo.

En la etapa de iniciación, nos basaremos en los juegos, estos han de tener en cuenta la distribución del tiempo y del espacio. Con ellos deberán conseguir el dominio del medio, el juego individual y el espacio táctico.

Con los juegos genéricos se busca el desarrollo de las habilidades básicas sobre las que de manera progresiva irán añadiendo otras técnicas y tácticas.

3.8.Habilidades genéricas en el waterpolo

Para poder realizar un aprendizaje adecuado en este deporte es necesario el dominio de habilidades básicas, las cuales comienzan por el nado básico de natación, el cual tiene en cuenta 4 estilos: estilo libre o crol, espalda, braza y mariposa (Ver Anexo 3).

Una vez que estos estilos se tienen controlados, al menos los tres primeros que han sido nombrados anteriormente se pueden comenzar con las habilidades básicas referentes al waterpolo.

Las habilidades técnicas inherentes al waterpolo que los alumnos deberán ir adquiriendo, teniendo en cuenta que la enseñanza del modelo comprensivo parte de la táctica, es decir del por qué al qué hacer, en nuestro trabajo quedarán más en segundo plano. Estas habilidades son: desplazamientos, patada waterpolo, agarre de balón, giros, saltos, lanzamientos, recepciones y tiros a puerta. (Ver Anexo 4).

3.8.1. Nociones elementales del juego

Las siguientes nociones sobre el juego en waterpolo son de gran importancia para nuestra investigación puesto que atañan a la táctica y a los procesos de toma de decisiones, por lo que cumplen con las características del modelo comprensivo en que los niños pueden aprender a tomar decisiones acertadas.

El juego de iniciación supone el conocimiento de las posiciones y el movimiento y orientación dentro del espacio de juego. Se considera de gran importancia la ubicación dentro del campo, ya que se cuenta con zonas numeradas en la defensa y en el ataque que sirven para orientar la ubicación dentro de este con una formación siguiendo las manecillas del reloj y posiciones numeradas del 1 al 6.

Las posiciones que se utilizan son las siguientes: (Fischer., 2013, p.44).

- Boya: es el puesto más característico del waterpolo, suele ser el jugador más corpulento. Se tiene que situar cerca de la portería, a dos o tres metros. Su función es

finalizar las jugadas. Al tener esta faceta de organizador tiene que jugar gran parte del tiempo de espaldas a la portería.

- Extremos: suelen ser dos, uno a cada lado de la portería, lo ideal que el extremo 1, el derecho, sea zurdo. Deben jugar con él boyá e intentar estar en línea despejada con él.
- Central: este se sitúa en la misma línea que el boyá, pero a más distancia de la portería, por ello, debe tener un buen control de los pases largos.
- Laterales: colocados entre el boyá y los extremos. A media distancia de la portería su función es la de penetración y la de dinamización, por lo que tienen que ser técnicos y rápidos.
- Portero: colocado en la portería, su función es evitar que el equipo contrario marque goles, así como organizar a los jugadores en momentos de defensa.

3.8.2. Reglas elementales del juego

El reglamento cuenta con diferentes reglas, para tratarlas en estas edades se puede utilizar el siguiente manual, adaptado para ellos. (Ver Anexo 5).

Una vez realizado este recorrido, se hace preciso buscar alternativas que permitan promover una iniciación en la que adquiriera especial relevancia la inclusión, la participación, la toma de decisiones y la aplicación de la técnica en contextos reales de actuación para ello se planteará una propuesta pedagógica para el waterpolo basada en el modelo comprensivo.

4. DESARROLLO

A través de la propuesta de intervención en el aprendizaje del waterpolo con el modelo de enseñanza para la comprensión en el contexto educativo, se pretende estudiar la posible aplicación de este en la iniciación deportiva al waterpolo. Para ello se propone una intervención a través de juegos modificados basados en el trabajo de las tareas tácticas.

La población está situada dentro de la Educación Primaria, concretamente entre los 10 y los 12 años correspondiendo con la categoría Alevín. El estudio se realizó con dicha categoría del Waterpolo club Logroño siendo un equipo formado por un total de 14 integrantes siendo 6 de ellos chicos y el resto del colectivo femenino.

La puesta en práctica comenzó en octubre y finalizó en el mes de abril con un trabajo en entrenamientos de dos días a la semana.

4.1. Diagnóstico

Como punto de partida, se tuvo en consideración un estudio del Waterpolo Club Logroño, realizado con jugadores de entre 7 y 14 años (pre – benjamín / infantil) que marca la importancia de la adquisición de la natación clásica como base de las habilidades inherentes al waterpolo. A continuación, se puede ver un resumen del estudio realizado con 5 jugadores que venían sabiendo nadar y 5 jugadores que no controlaban los estilos durante la temporada 2017-2018.

JUGADORES QUE INICIAN SABIENDO NADAR		
	Habilidad	Tiempo de adquisición
Jugador 1	Nado waterpolo: ower	2 semanas y media
	Nado waterpolo: espalda	2 semanas
	Nado ower con balón	3 semanas y media
	Lanzamiento	1 mes
	Recepción	1 mes y medio
Jugador 2	Nado waterpolo: ower	2 semanas
	Nado waterpolo: espalda	2 semanas
	Nado ower con balón	3 semanas y media
	Lanzamiento	4 semanas
	Recepción	1 mes

Jugador 3	Nado waterpolo: ower	2 semanas y media
	Nado waterpolo: espalda	2 semanas y media
	Nado ower con balón	3 semanas
	Lanzamiento	1 mes
	Recepción	1 mes
Jugador 4	Nado waterpolo: ower	2 semanas
	Nado waterpolo: espalda	1 semana y media
	Nado ower con balón	2 semanas
	Lanzamiento	4 semanas
	Recepción	1 mes
Jugador 5	Nado waterpolo: ower	2 semanas
	Nado waterpolo: espalda	2 semanas
	Nado ower con balón	2 semanas y media
	Lanzamiento	3 semanas
	Recepción	1 mes

JUGADORES QUE INICIAN SABIENDO NADAR		
	Habilidad	Tiempo de adquisición
Jugador 1	Nado waterpolo: ower	1 mes
	Nado waterpolo: espalda	1 mes
	Nado ower con balón	1 mes y medio
	Lanzamiento	2 meses
	Recepción	2 meses
Jugador 2	Nado waterpolo: ower	3 semanas
	Nado waterpolo: espalda	3 semanas
	Nado ower con balón	4 semanas
	Lanzamiento	1 mes y medio
	Recepción	1 mes y medio
Jugador 3	Nado waterpolo: ower	1 mes
	Nado waterpolo: espalda	1 mes
	Nado ower con balón	1 mes y dos semanas
	Lanzamiento	1 mes y una semana

	Recepción	2 meses
Jugador 4	Nado waterpolo: ower	1 mes
	Nado waterpolo espalda	1 mes y medio
	Nado ower con balón	2 meses
	Lanzamiento	2 meses y 1 semana
	Recepción	2 meses y 3 semanas
Jugador 5	Nado waterpolo: ower	4 semanas
	Nado waterpolo: espalda	3 semanas
	Nado ower con balón	1 mes y 2 semanas
	Lanzamiento	2 meses
	Recepción	2 meses

Teniendo en cuenta los resultados anteriores se pueden obtener los siguientes datos que indican el tiempo de menor y de mayor adquisición de los jugadores según supiesen nadar o no.

	SABEN NADAR		NO SABEN NADAR	
	Menor tiempo de adquisición	Mayor tiempo de adquisición	Menor tiempo de adquisición	Mayor tiempo de adquisición
Nado ower	2 semanas	2 semanas y media	3 semanas	1 mes
Nado waterpolo espalda	1 semana y media	2 semanas y media	3 semanas	1 mes y medio
Nado ower con balón.	2 semanas	3 meses y medio	1 mes y 2 semanas	2 meses
Lanzamiento	3 semanas	1 mes	2 meses y 1 semana	1 mes y una semana
Recepción	1 mes	1 mes y medio	1 mes y medio	2 meses y 3 semanas

Como se puede observar todos los participantes que comenzaron su iniciación al waterpolo sabiendo nadar los estilos clásicos de natación han tenido una progresión más rápida en lo que respecta a la adquisición de habilidades de waterpolo, mientras que los que no dominaban correctamente el nado han tardado mucho más tiempo en adquirirlas.

Además, cabe destacar que el año pasado, en la temporada 2017 – 2018, el equipo alevín fue entrenado siguiendo un modelo tradicional, lo que conlleva el aprendizaje iniciado en la técnica para finalizar en la táctica y las situaciones de juego reales.

Algunos de los ejercicios realizados fueron los siguientes:

- Pases por parejas o tríos a diferentes distancias, comenzando con pases al agua y luego pases a la mano.
- Tiros a portería desde la línea de 5 metros.
- Ejercicios de entradas a over para finalizar en tiro a portería.
- Ejercicio del triángulo: los jugadores se colocan en una fila salvo dos que se colocan en frente, el primer jugador pasa el balón al defensor de su izquierda, este se la pasa a su compañero que la devuelve al jugador de la fila, entonces los defensores levantan la mano y el atacante tira.
- Posición de semicírculo, sin defensa, se trabaja la circulación del balón y cuando el entrenador pita se tira a portería, una vez efectuado el tiro, se cambian las posiciones.
- Posición de semicírculo, el balón acaba en boya y este lanza.
- Posición de semicírculo con defensa que intenta impedir los pases y el tiro a portería.

Por ello a continuación, podemos ver una comparación de la adquisición de los contenidos de lanzamientos, tiros, recepciones, nociones de defensa y ataque y posicionamiento en el modelo tradicional y en el comprensivo.

Los resultados obtenidos en la evaluación a través de los criterios de la utilización de este modelo tradicional son los siguientes:

	Nociones defensa y ataque	Semicírculo	Lanzamientos	Recepciones	Tiros
Jugador 1	En proceso	En proceso	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 2	El proceso	En proceso	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 3	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 4	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 5	No conseguido	En proceso	En proceso	Conseguido	Conseguido
Jugador 6	En proceso	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 7	En proceso	Conseguido	Conseguido	No conseguido	En proceso
Jugador 8	Conseguido	Conseguido	En proceso	Conseguido	Conseguido
Jugador 9	Conseguido	Conseguido	Conseguido	En proceso	En proceso
Jugador 10	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 11	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 12	En proceso	No conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 13	No conseguido	En proceso	Conseguido	Conseguido	En proceso
Total conseguidos	6	8	11	11	10
Total en proceso	5	4	2	1	3
Total no conseguidos	2	1		1	

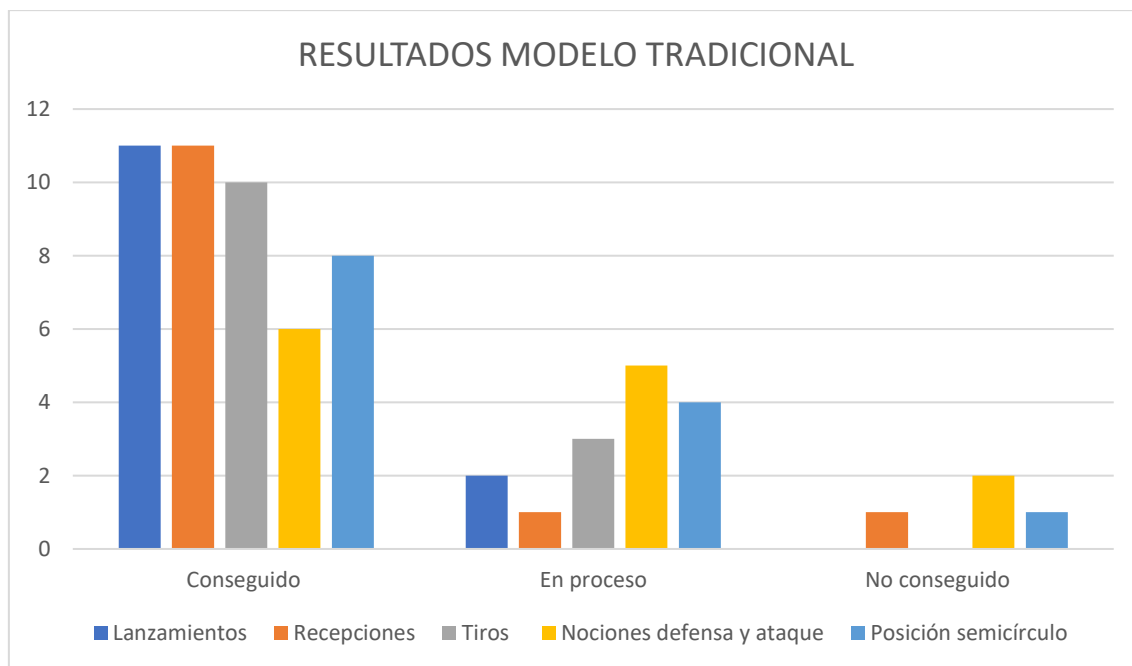


Figura 5. Resultados aplicación modelo tradicional de enseñanza.

En el proceso de enseñanza - aprendizaje a través del modelo tradicional de enseñanza, se puede observar como las habilidades relacionadas con los pases, recepciones tienen una mayor adquisición por parte de los jugadores que las nociones de defensa y ataque y el posicionamiento de estos en semicírculo.

La habilidad de lanzar ha sido conseguida por casi la totalidad de los jugadores, solo un par de ellos están aún en proceso, es decir, necesitan algo más de tiempo para poder lanzar con mayor exactitud y controlando la trayectoria. Del mismo modo, 11 de ellos han adquirido los lanzamientos, uno de ellos está en proceso puesto que la gran mayoría de veces se le cae y no es capaz de cogerlo en la mano directamente y otro no lo ha conseguido aún. En el caso de los tiros, 10 de los jugadores han conseguido la técnica del tiro y son capaces de realizar tiros desde posiciones cercanas a la portería tanto en jugadas como desde posiciones estáticas mientras que los 3 restantes están en proceso puesto que tienen algún fallo técnico que no les da la adquisición completa, como mala salida del agua o colocación de la muñeca al tirar.

Respecto a las nociones de defensa y ataque, cabe destacar que solo las han adquirido 6 de los jugadores, dato que no llega por tanto al 50%, 5 de ellos están en proceso, es decir, puede que algunos sepan defender, pero no atacar o al contrario y solo uno de ellos no lo ha logrado, puesto que no es capaz de realizar una defensa adecuada y no utiliza estrategias de ataque individuales o colectivas. Finalmente en lo referente a las posiciones en semicírculo,

4 de ellos están en proceso de adquisición de esta habilidad, pues son capaces de colocarse si se les indica la posición pero no una vez que se mueven y deben colocarse de forma autónoma, solo uno de ellos no es capaz de colocarse en semicírculo, probablemente este caso tiene que ver con el desconocimiento de las distancias a las que se colocan los jugadores en cada una de las posiciones y por contra, 8 de ellos son capaces de colocar y seguir la posición del semicírculo tanto de forma marcada como autónoma.

Teniendo en cuenta todos los datos anteriores, se puede observar como a través de esta metodología los jugadores tienen una mejor adquisición de todo lo relacionado con la técnica, pero no desarrollan tanto los aspectos tácticos necesarios para el juego.

4.2.Elaboración de la propuesta

En octubre coincidiendo con el comienzo de la temporada se realizó un análisis de la categoría teniendo en cuenta el estudio realizado en el año anterior siguiendo el modelo tradicional y se estableció la necesidad de probar un nuevo modelo que permita acercar las situaciones de juego real a los niños de forma adaptada. De esta forma se plantearon diferentes juegos modificados basados en el modelo de enseñanza para la comprensión para conseguir el aprendizaje activo de los jugadores.

4.3.Objetivos

Los objetivos de la iniciativa son los siguientes:

- Adquirir y poner en práctica los aspectos decisionales y tácticos básicos de la iniciación al waterpolo en el contexto educativo.
- Utilizar las capacidades técnicas propias del waterpolo en contextos próximos a situaciones reales de juego.
- Participar en juegos modificados como contexto para el desarrollo integral.
- Mejorar la cohesión en el seno del grupo.

4.4. Metodología

La metodología utilizada ha sido el modelo de enseñanza para la comprensión, lo que implica una situación en la que es necesaria la toma de decisiones y las reflexiones. Para ello se han realizado ciclos de acción reflexión y acción, es decir, a lo largo de las sesiones se sigue la misma estructura, primero se plantea el juego, se explica y se inicia.

Una vez puesto en marcha, pasado un tiempo se para y se llama a los jugadores para preguntarles si están consiguiendo el objetivo, cuales están siendo sus estrategias y por qué. Finalmente, cuando el juego acaba se les pide una reflexión acerca de este y se les indica la relación de la puesta en práctica que tiene con el juego real finalmente tras esa última reflexión se vuelve a poner en marcha el juego consiguiendo muchas mejoras.

4.5. Recursos humanos y materiales

Haciendo referencia a los recursos humanos y materiales cabe decir que los humanos han sido los jugadores y el entrenador mientras que los recursos materiales estuvieron compuestos por porterías, balones de tamaño 3, gorros de waterpolo de diferentes colores, conos para delimitación de campo y silbato.









4.6.Diseño: juegos modificados para la etapa alevín teniendo en cuenta las tareas establecidas por la RFEN.

Los juegos que se presentan a continuación para la enseñanza del waterpolo en la categoría alevín están organizados siguiendo una progresión basada en las capacidades de los niños, de modo que se comenzará por aquellos en los que tengan una toma de decisiones que remitan a pase – percepción y lanzamiento descendiendo luego a las formas de ejecutar estas acciones. A continuación, se trabajan nociones básicas de defensa y ataque para que logren comprender la importancia de ellos y finalmente se utiliza el posicionamiento con las posiciones básicas en el semicírculo.

Por último, cabe destacar que para cada juego hay marcadas 3 posibilidades, que siguen una transición de dificultad establecida por las tareas marcadas por la Real Federación Española de Natación. (Ver Anexo 6). Al inicio de cada juego se puede ver la relación con el aprendizaje concreto del waterpolo.

A continuación, se muestra la leyenda la cual contiene los símbolos que serán utilizados para la explicación gráfica de los diferentes tipos de juegos propuestos.

LEYENDA

	PORTERÍA
	BALÓN
	JUGADOR ATACANTE
	JUGADOR EN DEFENSA
	PASE
	TIRO A PORTERÍA
	NADO A OWER
	NADO A OWER CON BALÓN

Achicar balones

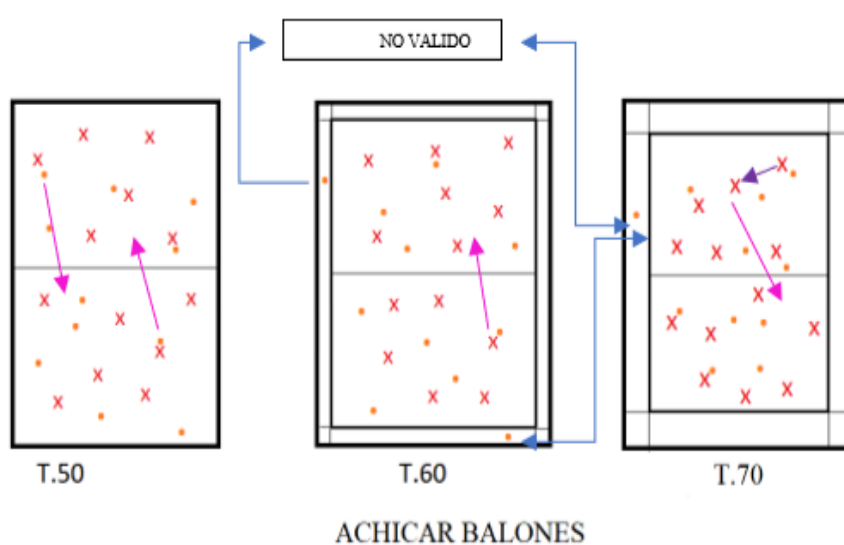
Trabajo de directo de la distribución de los jugadores en el campo, movimiento dentro de este y posicionamiento. Trabajo indirecto de pases y lanzamientos.

Toma de decisiones: ¿Cómo me coloco?

T. 50. Los jugadores se organizan en 2 equipos y se establece un campo de juego del que no podrán pasar, el objetivo es conseguir que haya más balones en el campo contrario, de forma que ellos tienen que ir lanzándolos al otro lado. Al pitar, ya no se puede lanzar y se hará recuento.

T.60. Se sigue jugando con las normas anteriores solo que se añaden algunas más: ya no se puede agarrar el balón con las dos manos para cogerlo del agua, solo puedo lanzar con una mano, cada balón que vaya fuera del campo penaliza al equipo que lo ha lanzado dando más ventaja, al contrario. El espacio se reduce.

T.70. Se continua el juego, pero ahora para poder lanzar el balón al otro campo me ha tenido que hacer un pase mi compañero al agua, yo la cojo y la lanzo al otro lado con las normas del juego anterior (Tarea 60).



Volley polo

Trabajo directo de la posición en el espacio, estrategias de colocación que permitan conseguir el objetivo. Trabajo indirecto de pases parabólicos y rectos.

Toma de decisiones: ¿Cómo me posiciono? ¿A qué compañero puedo pasar más fácilmente?

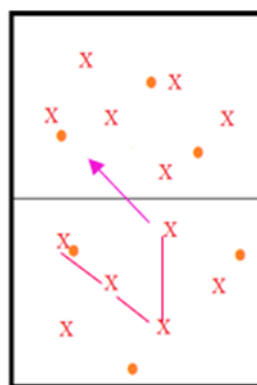
T.50. Los jugadores se organizan en 2 equipos, se establece un campo delimitado y en el medio se coloca una red (pueden ser las banderas que marcan los 5 metros de la piscina). Los jugadores deberán intentar pasar los máximos balones al otro campo sin que se toque la red.

T.60. Para poder efectuar un lanzamiento al otro campo, es necesario que se hayan realizado al menos 3 pases entre los compañeros.

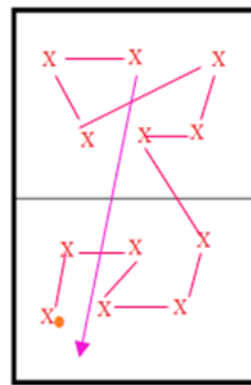
T.70. Para que ambos equipos consigan un punto, deben conseguir tocar el balón todos los integrantes del equipo, en este caso no compiten entre ellos, sino que tienen que colaborar con el otro equipo para poder conseguir el objetivo final que es que todos toquemos el balón sin que caiga al agua.



T.50



T.60



T.70

VOLLEY POLO

Pañuelo polo

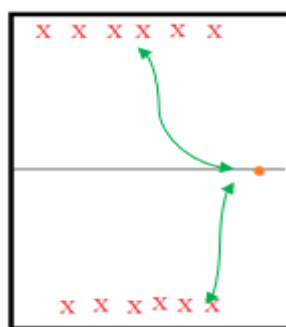
Trabajo directo de las salidas en sprint, cambio de velocidad y dirección, posicionamiento en defensa y ejecución de la misma. Trabajo indirecto de pases.

Toma de decisiones: ¿Qué camino escojo para llegar con más rapidez?, ¿Cómo me coloco para recibir los pases cuando nado? ¿Dónde hago el pase cuando mi compañero y yo estamos nadando? ¿Dónde me coloco para defender y cómo ejecuto esta defensa?

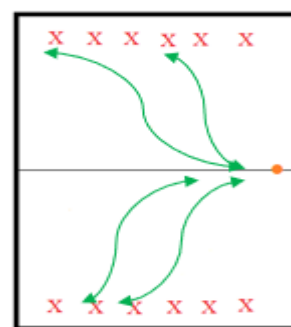
T. 50 Los jugadores se organizan en 2 equipos y se delimita el campo, al pitido se dice un número que deberá salir a por el balón, el primero que lo toque gana.

T. 60. Cuando se realiza el pitido salen dos jugadores de cada equipo según los números que se digan. Cuando lo cojan podrán efectuar diferentes pases para conseguir llegar de nuevo a su campo, si alguno de ellos es tocado pierde el punto.

T. 70. Se sigue la misma dinámica que en el juego anterior, pero ahora aquellos que no tienen la posesión del balón, pueden defender y robarles el balón para conseguir ellos el punto.

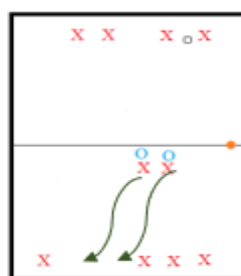


T.50



T.60/T.70

PAÑUELO POLO



Juego de los 10 pases

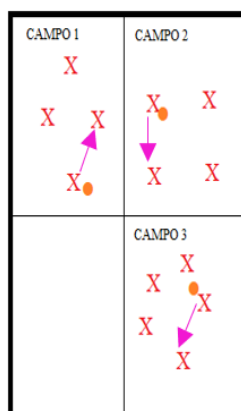
Trabajo directo del posicionamiento y colocación en el espacio, los pases, la defensa y el ataque. Trabajo indirecto del nado con y sin balón, pases y tiros a portería.

Toma de decisiones: ¿Cómo nos colocamos todo el grupo para conseguir más fácilmente el objetivo? ¿Cómo defendemos al contrario y dónde nos colocamos para ello? ¿Cómo podemos atacar a portería cuando me defienden?

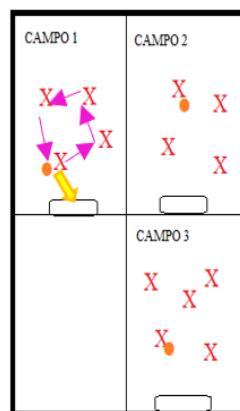
T.50. Se establecerán grupos de aproximadamente 5 jugadores, cada grupo jugará en un campo delimitado anteriormente, el objetivo es conseguir 10 pases entre todos los jugadores.

T.60. Se seguirá la dinámica anterior solo que ahora además de conseguir los 10 pases deberán conseguir realizar un tiro a portería para finalizar la jugada y conseguir el punto.

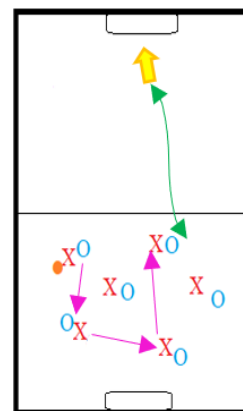
T. 70. Ahora dos equipos se enfrentarán, el objetivo es conseguir los 10 pases y el tiro a portería, pero un equipo tratará de conseguirlo mientras que el otro deberá evitar que lo consigan ellos quitándoles el balón para comenzar ellos a jugar.



T.50



T.60



T.70

JUEGO DE LOS 10 PASES

Balón torre

Trabajo directo del trabajo de juego con el boya, defensa y ataque. Trabajo indirecto de los pases en larga distancia y tiros a portería.

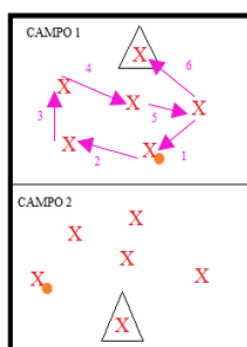
Toma de decisiones: ¿Cómo me coloco en el espacio? ¿Cómo realizo la defensa de manera adecuada y me coloco para evitar que consigan el objetivo? ¿Cómo conseguimos mi equipo y yo atacar y conseguir el punto?

El balón torre es un juego modificado cuyo objetivo es hacer llegar el balón a nuestra torre (compañero) que está en el campo contrario dentro de un aro sin poder salir de él.

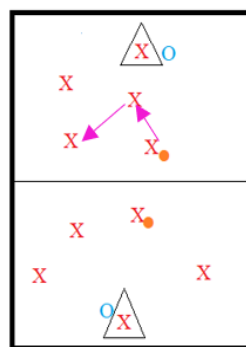
T. 50. Los jugadores se organizan en grupos y cada uno tiene un espacio dentro del campo. El objetivo será conseguir tocar todos el balón y que este llegue a la torre antes de que lo consigan los equipos contrarios.

T. 60. Ahora dos de los equipos se enfrentan, solo puede estar defendido el jugador que hace de torre, de forma que tendrán que crear estrategia para que lo consiga recibir.

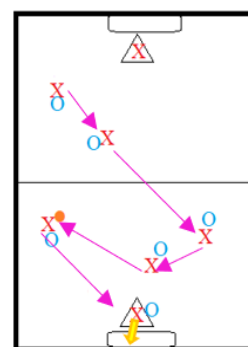
T.70. Todos los integrantes del grupo pueden atacar o defender dependiendo de cuando les toque, cuando el balón llega a la torre este deberá realizar un tiro a portería para que el juego finalice y puedan obtener el punto.



T.50



T.60



T.70

BALÓN TORRE

Captura del balón

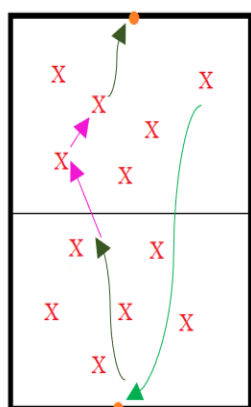
Trabajo directo de las estrategias de defensa y ataque. Trabajo indirecto de defensa de faltas y pases.

Toma de decisiones: ¿Cómo nos organizamos para robar el balón y que estrategia seguimos? ¿Cómo defendiendo al contrario? ¿Cómo realizamos el ataque mientras defendemos?

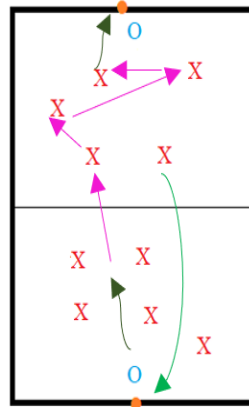
T.50. Los jugadores se organizan en dos equipos, se marca un campo de tamaño mediano o pequeño. Cuando se da el pitido de inicio, los jugadores tienen que ir a robar el balón al otro equipo y conseguir dejarlo en su campo antes que el contrario.

T.60. Se sigue con la misma dinámica de juego, solo que ahora el balón puede estar defendido, por lo que tendrán que crear una estrategia para robarlo y poder lograr el objetivo antes que sus contrarios. (Solo uno puede proteger el balón).

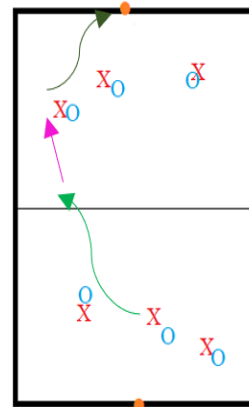
T.70. Ahora todos los integrantes del equipo pueden evitar que el balón se coja, defendiendo así a los atacantes.



T.50



T.60



T.70

CAPTURA DEL BALÓN

Rugby polo

Trabajo directo de la posición, la defensa y el ataque. Trabajo indirecto del pase, la búsqueda y el saque de faltas. Trabajo indirecto de los pases y el nado con balón.

Toma de decisiones: ¿Cómo nos colocamos para avanzar haciendo pases solo hacia atrás? ¿Cómo consigo avanzar si me están defendiendo? ¿Me sirve buscar la falta para poder lanzar hacia delante y avanzar más? ¿Cómo sigo adelante si me están defendiendo?

T. 50. Los jugadores se organizan en dos equipos. El objetivo es llegar con el balón hasta la línea establecida realizando pases solo hacia atrás, no pueden realizar defensa en press.

T. 60. Además de la norma establecida anteriormente, los jugadores deberán formar un semicírculo para poder avanzar, solo uno de los jugadores podrá poner el balón en la línea de gol.

T.70. El juego se realizará con defensa y ataque, por lo que los jugadores podrán ser defendidos. No es necesario avanzar en posición de semicírculo. Si hacen falta puede darse el pase hacia delante.



T.50

Buscando mi sitio

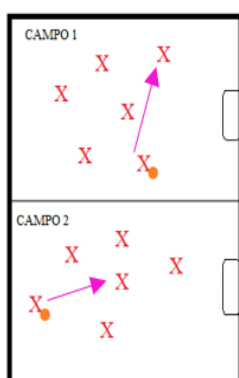
Trabajo directo de las posiciones de defensa y ataque de semicírculo básicas en waterpolo. Trabajo indirecto de manipulación de balón, pases y tiros.

Toma de decisiones ¿Dónde debo colocarme según la posición que me toca? ¿Si estoy en defensa cual es la posición adecuada para posicionarme? ¿A qué distancia y dónde lanzo el balón a un compañero defendido? ¿Cómo hago para zafarme de un compañero que me defiende? ¿Si el boya está defendido dónde le doy el pase?

T. 50. Los jugadores se organizan en dos quipos. Deben estar realizando pases con el objetivo de conseguir los máximos posibles respecto al otro equipo.

T. 60. Se sigue con el mismo juego, solo que ahora al pitido los jugadores deberán ir a tocar la pared y volviendo lo antes posible colocarse en una situación de semicírculo (unos en ataque y otros en defensa, esto irá cambiando cuando lo marque el entrenador).

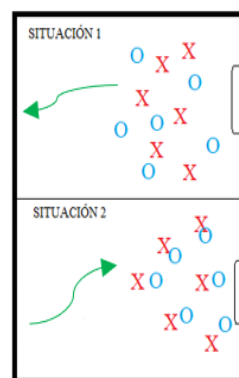
T. 70. Además de la nueva parte del juego añadida anteriormente, una vez que se coloquen en semicírculo, los atacantes deberán realizar pases de manera que los toquen todos y el boya acabe tirando a portería, mientras, el otro equipo tendrá que evitar los pases y el tiro.



T.50



T.60



T.70

a. PUESTA EN PRÁCTICA

La puesta en práctica comenzó en la segunda semana de octubre y finalizó en el mes de abril con un trabajo en entrenamientos de dos días a la semana, uno de ellos con una duración de una hora (natación y reglamento) y el otro de una hora y tres cuartos de hora (puesta en práctica de la intervención).

Se realizó un juego por semana puesto que de las dos sesiones una se dedica más a la natación por el poco espacio de agua y la menor duración del entrenamiento. Una vez que ya han realizado este juego en la tarea 50, a la semana siguiente se les propone el juego de la tarea 60 y a la siguiente la tarea 70. De forma que con cada juego se está 3 semanas. Hay ciertos juegos como el rugby polo y el de los 10 pases que se repiten en varias ocasiones.

JUEGO MODIFICADO	SEMANA / MES
Achicar balones	Dos últimas semanas de octubre (T.50, T.60) primera de noviembre (T.70). Se repite la T.70. la última semana de noviembre tras acabar “carrera de trenes”.
Volley polo	Noviembre, semanas del 5 al 25.
Pañuelo polo	Diciembre semana del 10 y el 17 (T.50 y T.60). Enero semanas del 7 y el 14. (En la primera semana se retoman las tareas ya realizadas para recordar y en la última se hace la T.70).
Juego de los 10 pases	Últimas dos semanas de enero y primera de febrero.
Balón torre	Febrero, semanas del 4 al 22.
Captura del balón	Última semana de febrero y dos primeras de marzo.
Rugby polo	Abril, semanas del 1 al 19.
Buscando mi sitio	Última semana de abril y dos primeras de mayo.

Teniendo en cuenta los objetivos establecidos los criterios de adquisición han sido evaluados según se hayan logrado, estén en progreso o no se hayan logrado, a continuación, se pueden ver cuáles son:

Criterios de evaluación	Conseguido	En progreso	No conseguido
Realiza diferentes estrategias de ataque.			
Conoce y realiza una defensa adecuada en press.			
Conoce y sabe colocarse de manera adecuada en las posiciones del semicírculo independientemente de que la formación sea después de estar en movimiento.			
Coloca la mano adecuadamente para poder recibir.			
Tira a portería adecuadamente y con suficiente precisión.			
Recibe el balón de forma adecuada cuando le hacen un lanzamiento a la mano.			
Realiza lanzamientos de manera precisa y controlada a los compañeros a una distancia relativamente corta.			

b. RESULTADOS

Los resultados según los criterios de evaluación son:

	Nociones ataque y defensa	Posición semicírculo	Lanzamientos	Recepciones	Tiros
Jugador 1	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 2	Conseguido	Conseguido	Conseguido	No conseguido	Conseguido
Jugador 3	Conseguido	Conseguido	En proceso	No conseguido	En proceso
Jugador 4	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 5	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido

Jugador 6	Conseguido	Conseguido	En proceso	No conseguido	En proceso
Jugador 7	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 8	Conseguido	Conseguido	Conseguido	En progreso	Conseguido
Jugador 9	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido
Jugador 10	Conseguido	Conseguido	En proceso	Conseguido	En proceso
Jugador 11	Conseguido	Conseguido	Conseguido	Conseguido	En proceso
Jugador 12	Conseguido	Conseguido	En proceso	Conseguido	En proceso
Jugador 13	Conseguido	Conseguido	Conseguido	No conseguido	Conseguido
Jugador 14	Conseguido	Conseguido	En proceso	No conseguido	En proceso
Total conseguidos	14	14	9	8	8
Total en proceso			5	1	6
Total no conseguidos			0	5	

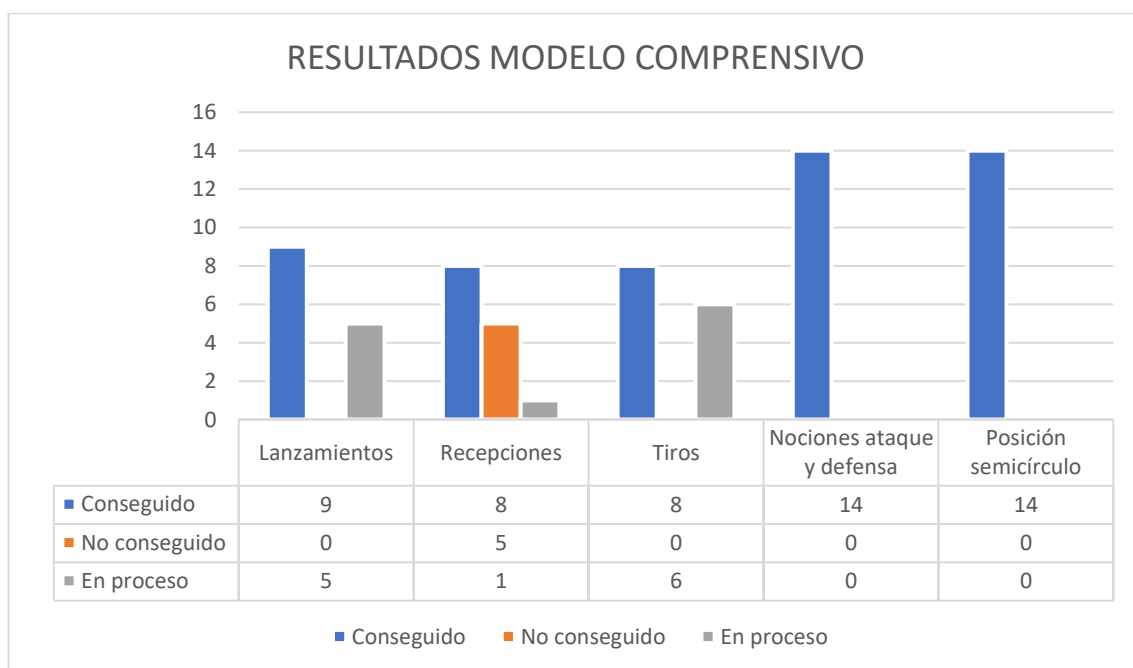


Figura 6. Resultados aplicación modelo de enseñanza para la comprensión.

En conclusión, a través del método de enseñanza con el modelo comprensivo, se puede apreciar que los jugadores consiguieron en un 100% las nociones básicas de defensa como son saber defender a un contrario sin hacer falta colocando los brazos levantados utilizando la posición de waterpolo y robar el balón y de ataque utilizando determinadas estrategias individuales y colectivas para poder lograr el objetivo del juego. Igualmente, el total de los jugadores lograron comprender las posiciones de juego y saben colocarse en el campo para poder realizar ataques o defensas.

Por el contrario, la adquisición de habilidades de lanzamientos, tiros y recepciones es menor. En el caso de los lanzamientos 9 de los 14 jugadores son capaces de conseguir la realización de lanzamientos de forma precisa tanto en estático como en movimiento, respecto a las recepciones, habilidad más compleja que la anterior, 8 de los jugadores lo lograron, 5 de ellos no lo consiguieron puesto que no son capaces de lanzar de forma adecuada ni precisa y uno de ellos está en proceso de adquisición lo que significa que sabe cómo realizarlo pero en la mayoría de veces no es capaz de dirigir el balón hacia la trayectoria adecuada. Finalmente, teniendo en cuenta los resultados de los tiros, 8 de los jugadores lo han conseguido mientras que 6 de ellos están en proceso de adquisición de esta habilidad, cabe destacar que la mayor parte de ellos son aquellos que no han logrado tampoco adquirir la habilidad del lanzamiento, pues ambas están relacionadas entre sí sobre todo a la hora de armar el brazo.

A continuación, se pueden observar las diferencias en los aprendizajes de los jugadores en función del modelo de enseñanza que se haya aplicado. Teniendo en cuenta los resultados adquiridos a través de los dos modelos, podemos obtener la siguiente figura:

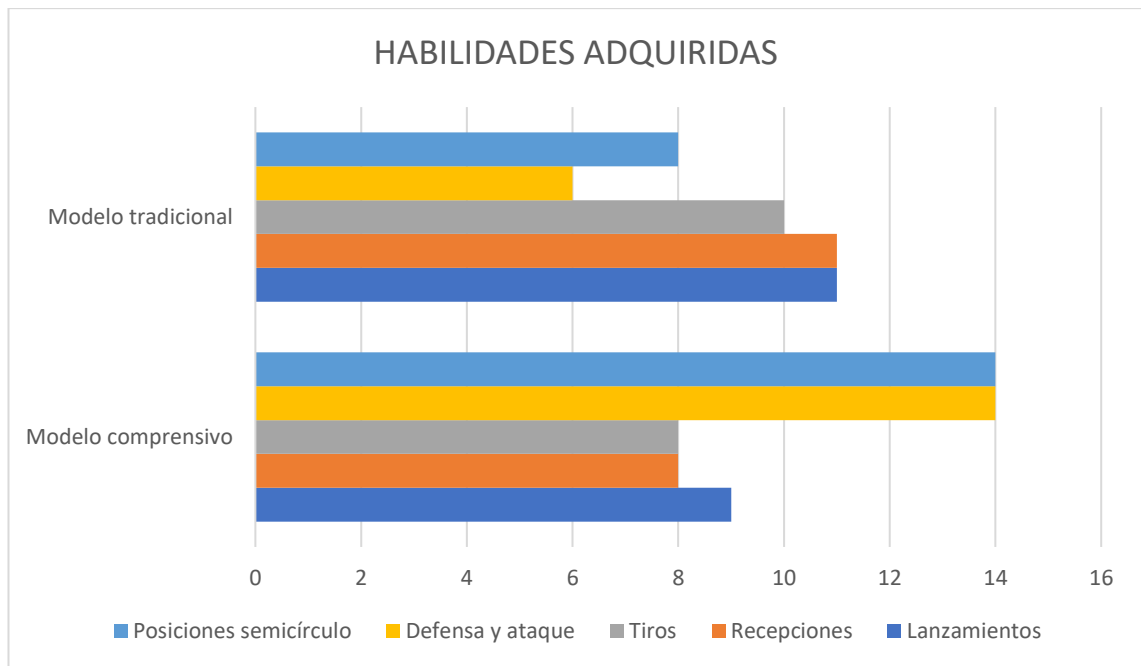


Figura 7. Comparación de las habilidades adquiridas en el modelo tradicional y el modelo de enseñanza para la comprensión.

Cabe destacar, que la evaluación fue realizada en una situación contextualizada próxima al juego real, es decir se realizó cuando los jugadores estaban simulando un partido real.

5. CONCLUSIONES

De forma global, teniendo en cuenta solo los datos de las habilidades que sí se han conseguido por parte de los jugadores, los resultados nos permiten extraer la siguiente conclusión:

El modelo de enseñanza para la comprensión, basado en el aprendizaje a través de los juegos modificados permite un aprendizaje más táctico y por tanto un mayor acercamiento al juego real de waterpolo en los partidos. Pues como hemos visto anteriormente, el 100% de los jugadores que han formado parte del estudio han conseguido adquirir las nociones de defensa (presionar al contrario, robar el balón, defender con una mano arriba) y de ataque (mantener el balón, realizar estrategias que lleven a conseguir el objetivo tanto a nivel individual como grupal). Por el contrario, el modelo tradicional el cual está basado en el aprendizaje de la técnica como elemento de inicio y posteriormente la adquisición de la táctica, consigue un mayor porcentaje de adquisición en las habilidades más técnicas como son el tiro, los pases y las recepciones.

Teniendo en cuenta todos los datos aportados anteriormente, se podría concluir que el modelo comprensivo puede ser un método correcto y adecuado para la enseñanza en la iniciación deportiva al waterpolo puesto que permite al jugador aprender los elementos básicos que dan lugar a la táctica a través del desarrollo de juegos que permiten crear una situación similar al juego real donde interviene la toma de decisiones y van del por qué al para qué.

Es importante destacar que para que los juegos modificados conlleven un aprendizaje han de seguir las tareas propuestas por la Real Federación Española, es decir, comenzaremos por el juego simplificado, luego se realizará el juego normal y finalmente el juego dificultado. Todos ellos han de basarse en principios tácticos de waterpolo y deben seguir las reglas para que los jugadores puedan conocerlas y posteriormente sean capaces de recordar lo aprendido en una situación de juego real.

Tras el estudio realizado se puede decir que hay ciertas diferencias en los aprendizajes de los jugadores en función del modelo con el que hayan aprendido, pues aquellos que han sido enseñados con el modelo tradicional consiguen una mayor habilidad técnica pero no táctica y en el caso del modelo comprensivo ocurre justo lo contrario, aunque también hay casos de adquisición de habilidades técnicas además de tácticas.

Cabe destacar que, una vez superada la fase de iniciación deportiva, sobre todo en los casos de jugadores que vayan a seguir progresando hacia un alto rendimiento, habrá que descender de este modelo comprensivo a el aprendizaje correcto de las habilidades técnicas que han sido aprendidas anteriormente de forma básica en las situaciones de juego para conseguir unas habilidades específicas.

Tras los resultados obtenidos en este estudio, se pueden plantear diferentes líneas de investigación, la primera que se plantea es la iniciación deportiva al waterpolo en edad escolar desde la puesta en práctica de modelos integrados que no conceden prevalencia a la técnica o la táctica y que alternan las situaciones de juego modificado con otras de aprendizaje de la técnica cuando se considera necesario. Esta forma de aprendizaje permitiría a los jugadores la comprensión activa de las situaciones de juego próximas al contexto real a la vez de la adquisición de habilidades técnicas que requieren de la práctica de las mismas para una buena adquisición y posterior utilización como son los lanzamientos o tiros a portería.

Además, se podrían realizar diferentes estudios longitudinales, es decir seguir el análisis de la categoría a lo largo del tiempo y se podría realizar en más categorías para poder comparar los resultados dependiendo de la edad en la que nos situamos.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alguedo, J. C. (2014). Caracterización de los deportes desde la lógica estructural y funcional y su aplicación al baloncesto. *Revista de Educación Física*, 3(2).
- Devís, J. (1990). Renovación pedagógica en la educación física: hacia dos alternativas de acción II. *Perspectivas de la actividad física y del deporte*, 5, 13 – 16.
- Gardini, P. & Canino, B. (1996). *Historia del waterpolo. Curso de waterpolo*. Barcelona: De Vecchi.
- Lloret, M. (1994). *Análisis de la acción del juego en el waterpolo durante la Olimpiada de 1992*. (Tesis Doctoral no publicada). Barcelona: Ramón Llull.
- Lloret, M & Baella, O. (1996). El waterpolo en la escuela: una propuesta programática. *Comunicaciones técnicas*, 5, 19-26.
- Ortega, J. L. (1996). Una propuesta para la iniciación al waterpolo. *Comunicaciones técnicas*, 2, 27 –34.
- Moreno, J. A. (1995). Descubrimiento del waterpolo a través del juego. *Comunicaciones técnicas*, 6, 43- 50.
- Parlebas, P. (1981). *Contribución a un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris: INSEP.
- Bayer, C. (1986). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea.
- Blázquez, D. (1986): *La iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Blázquez, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: INDE.
- Calzada, A. (2004). Deporte y educación. *Revista de Educación*, 335, 45-60.
- Castejón, F. J. (2001). *Iniciación deportiva. Aprendizaje y enseñanza*. Madrid: Pila Teleña.
- Castejón, F. J.; Giménez Fuentes-Guerra, F. J.; Jiménez Jiménez, F.; López Ros, F. (2003). *Concepción de la enseñanza comprensiva en el deporte: modelos, tendencias y propuestas*. En Castejón F. J. (coord.). *Iniciación deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte*. Sevilla: Wanceule.

- Castejón, F.J. (1995). *Fundamentos de Iniciación Deportiva y Actividades Físicas Organizadas*. Madrid: Dykinson.
- Contreras, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física: un enfoque constructivista*. Barcelona: INDE.
- Contreras, O. R.; De La Torre, E.; Velázquez, R (2001). *Iniciación deportiva*. Madrid: Síntesis.
- Contreras, O.R. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Barcelona: INDE.
- Corrales, A. R. (2010). “El deporte como elemento educativo indispensable en el área de educación física”. En Emás F, *Revista Digital de Educación Física*, 4, 23-36.
- Devís & Peiró (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en la Educación Física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- Devís, J. (1996). *Educación física, deporte y currículum: investigación y desarrollo curricular*. Madrid: Visor.
- Devís, J., & Peiró. C. (1997). Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. En J. Devís & C. Peiró. (autrs.), *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- García Ferrando, M.; Lagardera, F. (1998 b). “*La perspectiva sociológica del deporte*”. En García Ferrando M.; Puig N.; Lagardera F. (comps.). *Sociología del deporte*. Madrid: Alianza.
- García Ferrando, M.; Lagardera, F. Y. (1998 a). “*Cultura deportiva y socialización*”. En García Ferrando M.; Puig N.; Lagardera F. (comps.). *Sociología del deporte*. Madrid: Alianza Editorial.
- Giménez, A. M. (1999). *Modelos de Enseñanza Deportiva: análisis de dos décadas de investigación*.
- Hernández Moreno, J. (1994). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.
- Hernández Moreno, J. (1995). La diversidad de prácticas. Análisis de la estructura de los deportes para su aplicación a la iniciación deportiva. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*, 287-310.

- Hernández, J. (1995). La diversidad de prácticas. Análisis de la estructura de los deportes para su aplicación a la iniciación deportiva. En Blázquez, D. (comp.), *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: INDE.
- Hernández, J. (1998). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.
- Hernández, J. L.; Velázquez, R. (1996). *La actividad física extraescolar en los centros educativos*. Madrid: M.E.C.
- Hernández, J., Castro, U., Cruz, H., Gil, G., Guerra, G., Quiroga, M., & Rodríguez, J.P. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica: Aplicación a la Educación Física Escolar y el Entrenamiento Deportivo*. Barcelona: INDE.
- Herrero, C. (2014). *La enseñanza deportiva en el ámbito educativo, aplicación del enfoque comprensivo en la enseñanza deportiva en Educación Primaria*. (Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid).
- Jiménez, F. (2003). Construyendo escenarios, promoviendo aprendizajes: las situaciones de enseñanza en la iniciación a los deportes de cooperación/oposición. En Castejón F. J. (coord.), *Iniciación Deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte*. Sevilla: Wanceulen.
- Jiménez, F. & Álvarez, A. (2002). *Análisis funcional de las situaciones de enseñanza en los deportes de cooperación/oposición de espacio común y participación simultánea*. En Actas II Congreso de Ciencias del Deporte (CD). Madrid del 14 al 16 de marzo del 2002.
- Jolibois, R.P. (1975). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. París: Casterman.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (eds.) (2004) *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Universitat de Lleida.
- Lagardera, F.; Lavega, P. (2003) *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Le Boulch, J. (1991). *El deporte educativo*. Barcelona: Paidós
- Lloret Riera, M. (1998). *La contextualización del waterpolo como deporte. Waterpolo. Técnica, táctica y estrategia*. Madrid: Gymnos.
- López, V.M., Monjas, R., & Pérez, D. (2003). *Buscando alternativas a la forma de entender y practicar la educación física escolar*. Barcelona: INDE.

- Morera, J. (1965). *Historia de la natación española*. Madrid: CSD.
- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural* (Tesis doctoral). Facultad de Filosofía y Letras, Alicante: Universidad de Alicante.
- Ponce Ibáñez, F. (2007). *Modelos de intervención didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los deportes*. EFdeportes, 142.
- Ruiz Omeñaca, J. V. (2004). *Pedagogía de los valores en la Educación Física*. Madrid. C.C.S.
- Ruiz Omeñaca, J. V. (2013). *Nuevas perspectivas para una orientación educativa del deporte*. Madrid: Editorial C.C.S.
- Sánchez Bañuelos, F. (1986). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid: Gymnos.
- Thorpe, R. y Bunker, D. (1982). From theory to practice: two examples of an understanding approach to the teaching of games. *Bulletin of Physical Education*, 18, 915.
- Unisport (1992). *Carta europea del deporte*. Málaga: Unisport.
- Velázquez, R. (2011). El modelo comprensivo de la enseñanza deportiva. Consideraciones sobre sus limitaciones, desafíos y perspectivas de futuro. *Revista Tándem*, 7-19.